



Jeudi 26 mai

8h50

Mot des organisateurs
Mot des sponsors

9h30

Dans la peau du Manager Agile

Jean claude Grosjean

Retour d'expérience (30 mn) Tous niveaux Session expérimentale (jamais présentée)
management agile agilité organisation agile scrum lean coaching middle management coach agile
Quand il s'agit d'agilité, ne laissez pas vos Managers au bord du chemin ! Aidez-les plutôt à devenir des managers Agiles... et à maîtriser l'évolution de leur métier.
Entre nécessité et opportunité, le métier de Manager Agile (au sein d'une organisation agile) devient un savant compromis entre le maintien de certaines responsabilités, l'abandon de certaines autres et l'acquisition de nouveaux savoir-faire et savoir-être...
L'ère est au management Agile & Lean

Salle 1

L'avenir de Scrum : Scrum pour les services

Luc Bizeul

Présentation (60 mn) Tous niveaux Session nouvelle mais rodée
Scrum Agile Your Own Production System Refactoring
Limité à 50 personnes
N'oublions pas que Toyota ne fait pas de Lean, il fait du Toyota production système.
Pour moi, Scrum est un exemple d'un ensemble de stratégie, de Valeurs et de déontologie qui est né et fonctionne dans un contexte d'industrie de développement logiciel et cadre de travail très précis, il y a des beaucoup de cas ou appliquer Scrum tel qu'il est défini actuellement est un non sens...
Nous verrons les limites de Scrum, les cas très particulier dans lequel il s'applique réellement, mais aussi une proposition de refactoring de Scrum, de penser Scrum au delà de Scrum, au delà de sa forme actuelle et d'en sortir l'essence en terme de vision d'entreprise et de modèle de production.
Cette session sera présentée en public pour une première avant Agile France

Salle 2

Le Lean Office : pour améliorer la performance administrative

Michel Baldellon

Présentation (60 mn) Tous niveaux Session déjà jouée à Agile France
Lean Office Organisation Coaching
Description : Cette session se propose d'expliquer comment transposer les meilleures démarches de gestion industrielle aux pratiques administratives permet de faire des économies insoupçonnées.
Un regard "Lean" sur les activités tertiaires permet de mettre en évidence des activités sans valeur ajoutée pouvant représenter plus de 70% des coûts.
De très nombreux exemples sont donnés illustrant des approches en finance, sur les achats ou les services supports.
Plan de la session proposé : A. Lean Office : - Une définition - Intérêt d'une telle démarche

B. 5 outils organisationnels pour améliorer la performance administrative a. Le management visuel b. L'identification des gaspillages c. Le problem solving d. L'élaboration de « standards » e. les concepts de « file unique » et de complexité des opérations

C. 7 minutes pour faire un diagnostic et bâtir un plan d'action grâce aux outils décisionnels "Lean" (cas réel + interactions des participants)

D. Coaching et "petits pas" : échange avec les participants sur base de 2 expériences vécues

Salle 3

Voyage au centre de l'agilité. L'intelligence des émotions. Thierry Montulé

Atelier long (180 mn)

Shu (Répéter une technique)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

Agilité Emotions Changement Psychologie

Limité à 50 personnes

Les émotions ont mauvaise presse dans le monde des ingénieurs. Elles produisent aucun livrable et doivent être évitées comme les bugs. En situation conflictuelle ou sous stress, le contrôle de notre corps peut même nous échapper ; les émotions nous submergent et nous font perdre une bonne partie de nos moyens. Passées sous silence en Entreprise, les émotions sont pourtant les plus fidèles alliées d'un agiliste... à condition de commencer à les apprivoiser. A l'heure où les systèmes deviennent de plus en plus complexes et où le travail en équipe s'avère indispensable, les informaticiens sont de plus en plus recrutés sur leurs « soft skills ». Dans sa première partie, cette session pensée pour un public d'ingénieurs présente au moyen d'exercices interactifs avec la salle les fondamentaux des émotions et les rapports qu'elles entretiennent avec l'agilité. La seconde partie (1 heure) se transforme en atelier où les participants sont invités à pratiquer certaines techniques pour accueillir leurs émotions et pour « gérer » celles des autres. Bon voyage... La première partie peut être indépendante.

Salle 4

Une conversation structurée

Thi lan huong Le

Atelier (90 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

facilitation conduite des réunions

Limité à 15 personnes

Comment guider une conversation efficace avec un groupe? Quelle posture doit-on adopter pour animer les réunions? La session sous forme d'atelier vous permet d'expérimenter une conversation bien menée et en suite de voir comment elle a été structurée. La méthode constitue une réponse adéquate à tous les personnes en charge d'un groupe, des project managers,... et bien sûr les scrum masters. La Méthode de Conversation Structurée est une démarche visant à établir une communication plus efficace et enrichissante. Elle peut être utilisée aussi bien avec un groupe homogène qu'avec des individus aux antécédents forts différents. C'est un outil qui permet à des personnes de se sentir concernée, de mettre sur pied et de se faire partie de dialogues productifs. Quand elle est utilisée correctement, elle conduit le groupe à une unité et à un partage plus profond.

Salle 5

Le A3-Driven Problem Solving, par l'exemple

Antoine Contal

Présentation (60 mn)

Shu (Répéter une technique)

Session expérimentale (jamais présentée)

A3 lean résolution de problème communauté

L'outil Lean "A3" est un outil de résolution de problème (kadai kaiketsu). C'est aussi un outil de communication pour construire alignement et consensus (nemawashi). Mais c'est aussi un outil de développement personnel (hito-zukuri). Et en plus, c'est un outil de partage de connaissances (yokoten).

Autant de bonnes raisons pour vouloir ajouter le A3 dans sa boîte à outils de praticien agile. Mais comment l'appliquer dans un contexte agile ? Pour répondre à cette question, une dizaine de praticiens agiles se réunissent tous les mois depuis novembre dernier dans le cadre d'une communauté A3, avec le soutien de l'association Agile Alliance et de Art Smalley, expert mondial du A3.

Cette session sera l'occasion de présenter

- le format d'un A3 de résolution de problème
- les points-clés d'un bon A3 et les pièges à éviter
- comment se pratique la rédaction d'un A3
- comment fonctionne une communauté A3

Des membres de cette communauté A3 apporteront leur témoignage et partageront

- leur apprentissage sur leur problème en particulier et sur la démarche de résolution de problème en général
- leur vécu à la fois au quotidien sur le terrain et lors des rencontres mensuelles de la communauté
- leurs meilleurs conseils pour les agilistes qui envisagent eux aussi de rédiger un A3

Salle 6

buildr, un outil de build moderne, puissant et efficace **Jean-philippe Caruana**

Retour d'expérience (30 mn)

Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

build maven buildr ruby rake

"Montre-moi ton build, je te dirai comment se porte ton projet"

Buildr est un outil qui s'appuie sur rake, "the ruby make", et sur le langage ruby. Buildr reprend les bonnes idées issues de maven (repositories maven, arborescence standard des sources, standard des commande compile, test, install...) tout en proposant un outil simple, transparent et facile à faire évoluer.

Nous verrons des exemples concrets de buildfile sur des projets réels. Nous verrons aussi les bénéfices liés la couche rake puis les possibilités ouvertes par le langage ruby.

Quelques exemples de comparatif avant/après entre maven et buildr :

- projet de téléphonie : le build passe de 12 min à 2 min : le feedback est accéléré et plus clair. L'équipe peut alors oser des modifications profondes de son produit.
- projet vidéo : le build passe de 14000 lignes (maven 1) à moins de 800. Temps et risque de release considérablement réduits sur un projet à haut risque, appropriation par l'équipe de son build, refactoring de modules...

buildr est disponible à l'adresse <http://buildr.apache.org/> ; une communauté active et ouverte s'en occupe au Etats-Unis et en Europe.

Cette session s'adresse principalement à des développeurs soucieux de leur build.

Salle 1

10h30

L'histoire d'une transformation Agile à l'échelle

Petra Skapa

Retour d'expérience (30 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

transformation Agile

Venez écouter l'histoire d'une transformation Agile par un coach et leader de transformation. Qu'elle était l'approche, le modèle d'engagement et les résultats. Pour mettre en place Agile dans des grandes société on a besoin d'une vision claire baser sur 'un pourquoi' motivant.

Salle 1

Bonnes et mauvaises pratiques du daily meeting

Céline Stauder

Retour d'expérience (30 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

pratiques retour d'expérience daily meeting Scrum

Le daily meeting est souvent le premier élément mis en place dans une équipe Scrum, cependant le daily bascule vite en réunion de reporting avec peu de valeur ajoutée.

Le but de cette session est de mettre en évidence les erreurs souvent rencontrées et d'apporter des solutions simples au travers de différents retours d'expériences.

Salle 2

Comment pérenniser l'esprit agile dans votre entreprise ? **Antoine Berthelin**

Retour d'expérience (30 mn)

Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

expérience agile scrum organisation Transformation Agile

Comment la métamorphose agile est-elle vécue par les autres acteurs de votre entreprise ? Qui vient aux démonstrations ? Le service commercial joue t-il le jeu ? Vos « daily scrum meeting » suscite t il de la moquerie ? Qui pense que vos rétrospectives ne sont qu'une psychanalyse d'informaticiens ? Qui assimile l'auto gestion à une colonie de vacances ? Le planning poker est-il vu comme un engagement individuel limité ?

Un air de déjà vu ?

Par des exemples concrets issus de mon expérience, nous étudierons les différentes astuces qui pérenniseront vos pratiques dans votre organisation.

Salle 3

Les frontières de l'équipe

Francois Wauquier

Retour d'expérience (30 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session expérimentale (jamais présentée)

Limité à 30 personnes

Lorsqu'une équipe de développement s'organise dans un but donné, dans une organisation se dessine inévitablement, petit à petit, une frontière, et juste après débute le cercle vicieux qui se détecte par l'emploi du terme "eux". L'enfer, c'est les autres bien sûr. Le mouvement devops milite pour une meilleur coopération entre les dev et les opérations, mais qu'en est-il du devdev ? Pourquoi nos priorité ne sont pas les priorités des autres ? Comment coordonner ces énergies afin de privilégier les interactions et la collaboration? Comment mettre en mouvement le SI dans le même

sens ? Ce sont ces réflexions que je veux partager avec vous, en me basant sur mes expériences et la littérature du sujet des systèmes. Salle 6

11h00

Pause

11h30

Une usine logicielle pour une usine, vers le déploiement continu en product°

Claude Falguiere

Retour d'expérience (30 mn) Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

🍊 usine logicielle 🍊 intégration continue 🍊 déploiement continu

Retour d'expérience sur la mise en place d'une usine logicielle sur un ensemble d'applications qui gèrent un site de production (Java, Flex, Python). Pour conserver l'aspect très réactif des déploiements actuels mais améliorer la qualité, nous voulons mettre en place un processus de déploiement continu jusqu'à la production.

Speakers : Claude Falguière et Maxime Lemanissier

Salle 1

Casino Game

Alexandre Boutin

Atelier (90 mn)

Shu (Répéter une technique)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

🍊 Kanban 🍊 Jeu 🍊 Fun 🍊 TAF 🍊 WIP

Limité à 30 personnes

Jouer avec un Kanban et comprendre la notion de WIP

Le Kanban se présente sous la forme d'un tableau qui permet de visualiser le flux de production et connaître le débit d'un système. Une des particularités du Kanban est d'imposer la limitation du TAF (Travail A Faire) ou WIP en anglais (Work In Progress) pour garantir le débit du système : Nous pourrions donc travailler moins pour produire autant ... est-ce la réalité ?

Plutôt que d'expliquer cette réalité par la théorie, nous vous proposons de comprendre en pratiquant.

Devenez acteur du système en jouant l'un des rôles proposés comme Patron du Casino, Miss Chance, Croupier ou Joueur, et essayez de faire progresser des jetons (Chips) tout au long d'un système en utilisant des dés.

Salle 2

Top chef : le carpaccio de code

Géry Derbier

Atelier (90 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

🍊 nano-incrémental 🍊 trim-the-tail 🍊 craftsmanship

Limité à 30 personnes

Tablettes de 2 à 3 personnes dont au moins un développeur équipé de son matériel, son langage et son IDE favori (façon auberge espagnole).

Entrée : petit exposé de la dynamique de création de valeur dans un projet agile (walking skeleton, trim the tail, etc...).

Plat principal : de la théorie à la pratique, développement d'une application simple par tranche de quelques minutes.

Elaboration et discussion du plan du carpaccio. Chaque tranche sera assaisonnée d'une démonstration finale obligatoire. Tous les ustensiles de la boîte à outils du développeur agile sont bienvenus.

Dessert : rétrospective

A digérer (et/ou à ruminer) : (1) Comment découper un développement en petit morceaux à la fois du point de vue du client ET du développeur (2) Découper vraiment finement ! (3) Stratégie pour se mettre en bonne position pour jouer la fin de partie (4) Utiliser cet exercice pour former vos équipes au développement (nano-)incrémental (5) etc... Salle 2

Leadership Ethique, Développement logiciel et méthodes Agiles

Atelier (90 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session nouvelle mais rodée

Elisabeth Ducarre

🍊 leadership éthique 🍊 coaching agile 🍊 savoir être

Limité à 50 personnes

Cet atelier vient en complément de la session de présentation. Il permettra aux personnes intéressées de se sensibiliser un peu plus aux repères du leadership éthique, en particulier sur le savoir être, et d'identifier son impact sur la qualité produite à tous les niveaux lorsque le savoir être n'est pas qualitatif. Nous verrons cela en particulier dans le monde du développement logiciel et dans l'application des méthodes agiles. Salle 5

En quoi "Star Wars" peut vous aider dans votre dynamique d'équipe

Bruno Sille

Atelier (90 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

humain gestion management PNL leaderships star wars

Limité à 40 personnes

Vous pouvez avoir les meilleurs outils dans votre équipe, sans une bonne cohésion il vous sera difficile de mener votre projet à bien.

Lorsque nous travaillons ensemble, lorsque nous communiquons chaque membre d'une équipe utilise inconsciemment différent style de management (ou de leadership). Et ce qu'il soit Manager ou non.

Ensemble nous verrons et expérimenterons comment les styles de management peuvent aider à construire une forte cohésion d'équipe (même dans une équipe auto-organisée) et comment ils peuvent être utilisés par tous les membres d'une équipe.

Je serai assisté par quelques coachs célèbres tels que Yoda et Darth Vader.

Les objectifs de cet atelier sont:

- Introduire ou rappeler différents style de management (ou de Leadership)
- Différencier Leadership et Management
- Expérimenter les différents styles
- Expérimenter que les styles de management peuvent être utile quelle que soit la fonction que j'occupe.
- En conclure des applications concrètes dans des équipes Agile

Salle 6

13h00

Déjeuner

14h30

Automatisation des tests : le mythe du ROI

Gilles Mantel

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

tests finance agilité

L'automatisation des tests est souvent associée à l'idée d'obtenir un retour sur investissement (ROI) financier qui permettra de justifier la pertinence de se lancer dans cette démarche. Cette idée est d'autant plus marquée dans les organisations non agiles. A l'inverse, les équipes agiles prônent une automatisation systématique au moins au niveau unitaire et ne raisonnent pas en termes de ROI.

Cette présentation a pour but de casser cette idée de calcul de ROI et de présenter la dynamique économique d'automatisation des tests qui s'apparente plus au modèle des options financières qu'au modèle de calcul gains/investissements.

Je présenterai différentes formules de calcul de ROI « à l'ancienne » et expliquerai pourquoi elles sont fausses et comment elles tendent à prendre les mauvaises décisions.

Je présenterai ensuite le modèle des options financières et comment la dynamique économique d'automatisation des tests se calcule sur ce modèle. Cette vision permet d'appréhender chaque situation avec des critères simples permettant de dériver une stratégie d'automatisation adaptée (test-first vs test-last, unitaire vs fonctionnel, etc.)

Salle 1

Du chaos vers la Standardisation

Philippe Blay

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

usine logicielle kaizen amélioration standards

XP a des normes de codage, Scrum une définition du done, Lean des standards façonnés par le Kaizen.

Nous vous conterons l'odyssée d'une équipe XP/Scrum qui a repris une plateforme en production depuis 7 ans.

Comment de l'écume d'environnements hétérogènes, des standards ont peu à peu émergé :

- un build unifie le produit et accélère le partage d'un vocabulaire (Domain Driven Design),
- un déploiement automatique fiabilise les mises en production,
- un environnement de travail standardisé réduit les frottements.

Nous évoquerons comment :

- rapprocher équipes système et développement
- automatiser des connaissances en combinant binôme et standards
- mutualiser des contextes de test par règles unit 4.8
- standardiser des post-it
- standardiser des couleurs

Cette présentation de Philippe Blayo & Pascal Pratmarty s'adresse aux développeurs, coachs et exploitants en quête d'idées pour faire mûrir un projet complexe. Salle 2

Le Marshmallow Challenge

Eric Lefevre-ardant

Présentation (60 mn) Shu (Répéter une technique) Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France
Limité à 50 personnes

Venez toucher du doigt les concepts de Conception Pilotée par les Tests.

Salle 3

Au secours, pourquoi ma vélocité n'augmente-t-elle pas ? **Nicolas Jozwiak**

Présentation (60 mn) Ha (Expérimenter une technique) Session expérimentale (jamais présentée)
Vélocité users stories qualité dette technique engagements

Scrum est de plus en plus adopté sur de nombreux projets. Bien que les outils fournis par Scrum soient correctement mis en œuvre, il arrive que notre vélocité stagne. A travers cette présentation nous identifierons les causes de cette stagnation. Parmi les pistes possibles, nous aborderons :

- Les types de Product Ownership.
- Le découpage des users stories.
- La qualité des projets (dette technique).
- Les problèmes d'engagements des équipes.

Enfin nous verrons que dans certains cas l'indicateur de la vélocité tel que Scrum nous le présente n'est peut être pas adapté et peut être remis en cause, ou bien encore complété par d'autres indicateurs. Salle 4

Quand Product Owner rime avec Marketeur - Agile UX et ATDD

Helene Granboulan-bensalem

Présentation (60 mn) Tous niveaux Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France
Product Owner Scrum agile marketing agile agilité experience utilisateur agileUX ATDD

Le marketing digital donne naissance à des projets particulièrement créatifs & réactifs. L'expérience montre que l'agilité permet de répondre à ce contexte et à ses véritables enjeux: livrer à temps, un produit opérationnel, que l'on sache adapter jusqu'au dernier moment.

Quelles sont les activités et responsabilités de ce rôle de Scrum "Product Owner" dans lequel le marketeur va se glisser ? Entre Agile UX (expérience utilisateur agile) et ATDD (spécifier ensemble par l'exemple et tester, tester encore), quels sont les pratiques et outils à sa disposition ?

Cette session se propose d'aborder ces questions et plus encore...

Salle 5

Comment prioriser quand on innove ?

Raphaël Pierquin

Présentation (60 mn) Tous niveaux Session expérimentale (jamais présentée)
lean startup product development PO innovation
Limité à 50 personnes

Cette session s'adresse aux entrepreneurs, aux intrapreneurs et aux product owners innovants.

A l'issue de cette session, les participants connaîtront quelques concepts et outils clés, issus du lean startup.

Ces outils aident à :

- gérer le risque lié au développement d'un produit à usage innovant,
- détecter quand développer du logiciel n'est pas l'option la plus efficace,
- prioriser une tête de backlog tout au long du projet,
- tirer le meilleur parti d'un flux de développement incrémental.

Raphaël est organisateur du dojo lean startup de Paris. En savoir plus sur le lean startup

Salle 6

15h30

Pause

16h00

Retour d'expérience des principales difficultés rencontrées par les managers dans une transition vers une organisation agile. **Céline Stauder**

Présentation (60 mn) Tous niveaux Session expérimentale (jamais présentée)

agile manager difficultés changement

La mise en place et le déploiement des méthodes agiles dans une entreprise nécessite souvent un changement d'organisation. Les rôles changent, l'équipe s'autogère, prend ses propres décisions et de nombreuses questions se posent pour le manager d'une équipe agile :

Que deviennent les rôles de chef de projets techniques et fonctionnels ? Quelles actions peuvent être menées face aux réfractaires. Comment évaluent-on l'amélioration dans une phase où l'on investit beaucoup de temps pour accompagner le changement ? Que devient le manager, si l'équipe est autonome, prends des décisions et gère son processus d'amélioration

Cette session est un retour d'expérience sur les principales difficultés rencontrés par des managers dans la transition vers une organisation agile et les solutions mises en œuvre pour y faire face. Durée : 45 minutes + questions *Salle 1*

Product Owner : Valorisez vos Epics

Yannick Ameur

Atelier (90 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session expérimentale (jamais présentée)

PO Atelier Valorisation Scrum Agile

Limité à 40 personnes

10 Participants, 30 observateurs.

L'objectif est de se mettre en situation de réalisation de produits avec 4 domaines concurrents (4 PO), 2 à 3 produits à réaliser ou maintenir par domaine et une équipe Agile pour réaliser tous les produits.

A chaque itération, l'équipe ne peut produire des User Stories que d'un type de produit.

L'atelier se fera en deux temps, avec les mêmes objectifs.

Les PO expérimenterons, leur capacité à donner une valeur à leur produits et à leur Epic.

Salle 2

Lire du code

Etienne Charignon

Présentation (60 mn)

Shu (Répéter une technique)

Session expérimentale (jamais présentée)

craftmanship code programmer

Au cours de notre parcours de formation de programmeur ainsi que dans notre travail, nous dépensons beaucoup d'énergie à apprendre à écrire du code. Je vous propose ici de nous arrêter quelques minutes sur cet aspect méconnu et qui occupe pourtant la plus grande partie du temps d'un développeur : lire le code.

Avez-vous déjà lu le code de quelqu'un d'autre sans vous exclamer WTF ! Avez vous déjà relu votre propre code après 1 ou 2 ans ?

Nous verrons ensemble les 5 niveaux possibles de lecture du code et nous en profiterons en passant pour nous poser la question du bon usage des commentaires. Cette présentation sera illustrée de nombreux exemples de code d'origines et de cultures variées sur lesquels nous pourrons, tous ensemble, exercer nos compétences de lecteur.

Cette session s'adresse évidemment à tous les développeurs, mais pourrait bien intéresser aussi les autres acteurs du développement logiciel qui pourraient (devraient?) se retrouver en situation de lecteur.

Salle 3

L'expérience des billes rouges

Alexis Monville

Atelier (90 mn)

Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

deming red bead experiment management

Limité à 30 personnes

L'expérience des billes rouges (the red bead experiment) est un atelier conçu par Deming pour illustrer les erreurs classiques du management par rapport aux phénomènes liés à un système.

Cet atelier proposera une adaptation de cet expérience au monde du développement logiciel.

Nous étudierons ensuite ensemble comment les "pratiques agiles" répondent ou ne répondent pas au 14 points de Deming.

Une occasion de réfléchir ensemble à nos pratiques.

Cet atelier sera animé par Alexis Monville et Nicolas Brunot d'Ayeba.

Salle 4

Construisez votre produit en racontant des histoires !

Laurence Hanot

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

story map product backlog vision

Limité à 50 personnes

Partager la vision du produit, construire un Product Backlog, identifier les utilisateurs, prioriser les fonctionnalités attendues sont des étapes essentielles pour démarrer un projet en mode agile. L'animation d'un atelier Story Map permet d'atteindre tous ces objectifs de manière extrêmement efficace en guidant les participants au cours des différentes étapes et en créant le dialogue entre les acteurs du projet. Cette session présentera le déroulement de ce type d'ateliers (basé sur le formalisme de Jeff Patton mais personnalisé et simplifié) en s'appuyant sur un exemple concret et des retours d'expériences vécues, la valeur ajoutée de chaque étape et la puissance du résultat obtenu.

Salle 5

Vision, un sacré attracteur pour une équipe auto-organisée ! Thierry Cros

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

 vision  expression de besoin  auto-organisation  équipe

Une équipe auto-organisée bénéficie d'attracteurs : ce sont les éléments qui renforcent la cohésion. Un attracteur nous permet de ramer tous "dans le même sens", ce que l'on peut entendre aussi par "donner du sens" à ce qui est fait. La vision du produit est alors un sacré attracteur. Nous étudierons ici la vision, ce premier niveau d'expression de besoins agile. Le contenu d'une vision (contexte, objectifs...), des outils qui aident à obtenir cette vision (SIPOC...), des formats possibles (mindmap...). Nous verrons donc comment créer, maintenir et surtout partager la vision du produit. Nous verrons aussi en quoi la vision peut aider à résoudre les conflits ou tout simplement à prendre une décision. Salle 6

17h00

Mythes, Légendes & Monstres: En route vers le Graal de l'Entreprise Agile

François Bachmann

Présentation (60 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session jouée ailleurs mais 1ère fois à Agile France

 entreprise  scalabilité  obstacles  Graal

Vous avez réussi votre projet pilote en mode agile? Le client est content, l'équipe motivée, votre hiérarchie surprise en bien? Félicitations! Vos responsables attendent-ils maintenant des propositions pour faire de même sur tous les projets du département, ou sur le département entier?

Aïe...vous serez sans doute confronté aux nombreux mythes et légendes de l'extension à l'entreprise entière ("scaling"): "Yaka instaurer un Scrum of Scrums" "Plus besoin du management" "Facile: l'entreprise, c'est un peu comme une grande équipe" ... et beaucoup d'autres. Pour ne rien arranger, quelques détracteurs et monstres étranges vous guettent aussi sur votre quête... Prudence, brave chevalier!

L'objectif de cette présentation est de présenter de manière ludique les obstacles les plus courants à l'extension de l'Agilité à l'entreprise et de les illustrer par des exemples vécus, en donnant des pistes pratiques et des exemples comment les surmonter. Salle 1

Clinique TDD

Jonathan Perret

Atelier (90 mn)

Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

 TDD  programmation  test

Limité à 25 personnes

Le docteur reçoit sans rendez-vous.

Pour cette session interactive, venez avec un problème qui fait obstacle à votre pratique de TDD, ou qui vous laisse simplement insatisfait(e) lorsque vous écrivez du code. Si vous venez avec le code en question l'avis du docteur n'en sera que plus pertinent.

Tous les syndromes sont les bienvenus : Code "intestable" ? Dépendances impossibles ? Historique incontournable ?

Environnement hostile ? Tests trop lents ?

Le docteur ayant aussi pratiqué la médecine vétérinaire, il se fera un plaisir d'essayer de vous aider quel que soient votre langage et votre environnement.

Le docteur s'appuiera sur son Vidal (xUnit Test Patterns , G.Meszaros), son manuel de chirurgie (Refactoring, M.Fowler) et son bréviaire de médecine légale (Working effectively with legacy code, M.Feathers).

La consultation est publique : vous serez donc aussi invité(e)s à assister le docteur dans ses diagnostics différentiels ("Non, Chase, ce n'est pas un loup !") et ses prescriptions aux autres patients. Salle 3

Centre de service Agile (retour d'expérience)

Damien Thouvenin

Présentation (60 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session nouvelle mais rodée

 Agile  Scrum  Lean  XP  Centre de service  Bugs  projets

Comment déployer l'Agile dans un plateau multiprojets où les mêmes équipes développent pour plusieurs projets et plusieurs clients. Cette session s'appuie sur l'expérience du forfait et de la TMA en centre de service agile de CLT.

Nous verrons comment nous combinons Lean, Scrum et XP pour optimiser la productivité du plateau de développement. Sont également au programme : - comment intégrer la gestion de la hotline avec le développement -

comment gérer la coexistence de multiples P.O. - comment lisser la charge de travail des équipes - comment supporter différentes bases techniques Salle 5




17h30

Du cerveau au code: "Agile" ou le README manquant Laurent Bossavit

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

 conception  cerveau  biais cognitifs

Limité à 50 personnes

Qu'est-ce que du "bon" ou du "mauvais" code? Qu'est-ce qu'une "bonne" ou une "mauvaise" conception? Un "bon" ou un "mauvais" concepteur? Doit-il obligatoirement utiliser UML, ou en tout cas une notation visuelle? Une phase de conception est-elle indispensable? Que faut-il attendre des outils d'analyse automatique de la conception?

A toutes ces questions nous peinons à donner des réponses argumentées sur des bases concrètes, et nous enlisons dans des débats souvent stériles entre "c'est Agile" et "ce n'est pas Agile". Cette session vise à vous proposer un autre angle de vision sur la conception du code, qui vous apportera un regard différent sur les pratiques de conception que vous connaissez déjà et pourra vous inspirer des pistes prometteuses pour continuer à vous améliorer. Elle vous entraînera dans des recoins insoupçonnés de votre propre cerveau, équipement crucial à toute activité de programmation et pourtant si méconnu, si peu exploré dans notre discipline du "génie logiciel".

Salle 2

Adopter l'agilité : le kit pour convaincre David Brocard

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

 évangélisation  manager  promotion

Malgré le *bulldozer agile*, il n'est pas rare de rencontrer des décideurs n'ayant pas une connaissance suffisante de l'agilité pour pouvoir en être convaincus des avantages. Pour convaincre votre cible, commencer par respecter ses acquis ! Pourquoi le discours d'évangélisation peine parfois à convaincre ? Est-on parfois dans la caricature et les comparaisons extrêmes ? Quelle référence utilise-t-on pour qualifier la "non-agilité", ne confond-on pas "mauvaises pratiques" et "pratiques classiques" ? Or, on s'aperçoit que les gens à convaincre sont sortis depuis longtemps du schéma simpliste et ont mis en place nombre d'optimisations issues du simple bon sens se rapprochant plus ou moins de la culture agile. Alors où sont concrètement les différences entre cette "agilité" naturelle et les leviers qui permettent réellement de faire de l'"Agilité" ? Cette présentation se pose comme un **kit de communication** qui passe en revue les questions fréquentes, les idées reçues et apporte des réponses claires et compréhensibles par le management en vue de démystifier ce qui distance la façon de travailler actuelle des pratiques (vraiment) agiles.

Exemple :

- Mais on fait déjà des cycles itératifs !
- Mais mon architecture est déjà agile !
- Votre agilité ne peut pas marcher pas avec mes gros projets et mes équipes distantes !
- Mais on est déjà agile avec nos sous-traitants au forfait !
- etc

En êtes-vous sûr ?

Audience

Cette présentation s'adresse tant aux décideurs ne connaissant pas l'agilité qu'aux évangélistes ou toute personne partie-prenante dans sa promotion

Pré-requis

Aucun.

Salle 4







Transition organisationnelle et accompagnement au changement

Romain Couturier

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

 agile  transition  coach  coaching  accompagnement  changement

Des pressions externes grandissantes poussent les entreprises à changer leurs organisations pour s'adapter et développer la réactivité. Les SI, eux aussi sont impactés. L'agilité devient une alternative pertinente pour accélérer la mise en oeuvre de produits et sécuriser les développements.

Premier challenge : définir l'organisation agile adaptée au contexte de votre entreprise.

Mais au-delà, la réelle complexité réside dans l'implication des hommes à tous les échelons. L'évolution des habitudes de travail doit être couplée à l'évolution des habitudes de conception des solutions informatiques. Nous vous proposons un premier cadre de réflexion sur la transition organisationnelle nécessaire au déploiement de l'agilité.

Salle 5

L'amélioration continue réconciliée Laurent Morisseau

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session nouvelle mais rodée

 Amélioration continue

Pitch

L'amélioration continue est un challenge à vivre au quotidien. D'autant plus lorsque l'on est dans un contexte qui favorise l'adaptation à un environnement changeant. Elle est pourtant au cœur de l'agilité et des entreprises apprenantes. Aujourd'hui, avec l'agilité, le Lean, les théories des contraintes, et bien d'autres, nous avons trop de modèles sans vision d'ensemble de cette amélioration continue. En tant que coach agile, la tentation est grande de passer d'un outil à un autre en oubliant leur finalité ou leur contexte d'utilisation.

Nous vous proposons donc au cours de cette session un modèle enrichi du PDCA des méthodes avec comme objectif une vision d'ensemble d'une démarche de progrès continu.

Programme

- Revisiter les apports des différentes méthodes agiles dans l'amélioration continue, notamment au travers d'un atelier classique des rétrospectives, le radar d'équipe, qui sera enrichi des apports de chaque approche
- Redécouvrir le PDCA
- Le modèle enrichi
- Discussions autour du modèle

Salle 6

19h00

Apéro pour tous

20h00

Repas (réservation)



Vendredi 27 mai

9h30

Une carte agile de gestion des produits

Mack Adams

Présentation (60 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

product management user story mapping chartering

Le changement Agile commence souvent avec un fort accent sur les processus et pratiques de développement. Une fois que cet élément de la chaîne de valeur du produit global pour le développement est devenu optimisé, le goulot d'étranglement dans le système se déplace ailleurs. Habituellement, il se déplace au niveau de la direction des produits, avec comme challenge de fournir les conditions et le soutien pour garder une équipe agile se déplaçant à une vitesse supérieure.

Afin de soutenir un changement plus important dans une organisation vers la méthodologie Agile, il est essentiel de se focaliser également sur les éléments préliminaires au développement, souvent appelée la «phase de découverte».

Grâce à une combinaison d'organisation planifiée, de la découverte des besoins du produit et de cartographier les cas d'utilisation. La livraison par les équipes sera organisée pour travailler conformément aux fonctionnalités attendues clairement définies et priorisées afin de parvenir à une valeur ajoutée maximale.

Dans cette session, je parlerai des combats concernant l'Agile en R & D qui est souvent confronté aux limites de livraison et de découverte des besoins, et comment mettre en place une approche de «Product Management» agile qui étend à une échelle globale la valeur de l'Agile plus en profondeur dans l'organisation. Je vais aussi parler d'une combinaison d'approches et de techniques que j'utilise en tant que coach - spécifiquement le «Chartering» et «User Story Mapping».

Salle 1

Atelier story map, là où tout commence...

Brieuc Le marec

Atelier (90 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

story map atelier backlog

Limité à 25 personnes

Cette session est co-animée avec Olivier Pizzato. L'atelier "story map" formalisé par Jeff Patton est un atelier qui permet de créer collectivement le product backlog à partir de la vision de ce que l'on veut réaliser. Dans le contexte de transition vers l'agile c'est un atelier clef qui arrive souvent à un moment où les participants n'ont pas encore commencé à travailler ensemble, ne sont pas peut être pas encore familier avec l'agile, et cela pour construire collectivement la liste des fonctionnalités à réaliser. Cette session sera composée d'une partie de mise en pratique de cet atelier et d'une partie d'échange et de retours d'expérience sur ses facteurs clefs de succès. Cette session a déjà été jouée à la conférence Agile Grenoble 2010.

Salle 3

Un Modèle Dynamique de Rétrospective (Rétrospectives à la Française)

Jean-charles Meyrignac

Atelier long (180 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

Limité à 50 personnes

Présentation d'un modèle de rétrospective dynamique.

Ce modèle est utilisé avec succès depuis 3 ans chez Augure.

Atelier avec retour sur expérience.

Salle 3

La programmation en binômes, une pratique rentable !

Gabriel Le van

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

binôme management XP

Limité à 30 personnes

La programmation en binôme est perçue dans mon environnement comme une pratique coûteuse dont les avantages sont faibles.

Mon expérience m'amène à croire qu'il n'en est rien. Le binôme est une pratique qui apporte de nombreux gains pour les équipes de développement et pour l'entreprise. L'objectif de cette session est de vous présenter les avantages et les inconvénients économiques du binôme et de valider avec vous cet argumentaire économique.

Salle 4

TDD avec les Transformations

Eric Lefevre-ardant

Atelier long (180 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session expérimentale (jamais présentée)

tdd transformations

Limité à 16 personnes

Robert "Uncle Bob" Martin a avancé l'idée de Transformations, des étapes documentées pour guider le développement. Dans cette session, nous appliquerons ces règles dans le cadre d'un exercice de programmation. Nous explorerons également les différences avec l'approche classique.

Sont indispensables: une solide expérience de TDD et ordinateur portable avec un environnement de développement.

Salle 5

Au-delà du développement agile : retour d'expérience Lean IT Régis Médina

Présentation (60 mn)

Ri (Quelle technique ?)

Session nouvelle mais rodée

lean lean IT DSI support maintenance amélioration continue kaizen

Au cours des dix dernières années, les méthodes agiles ont révolutionné le monde du développement logiciel -- apportant à la fois une satisfaction accrue des clients et un renouveau d'enthousiasme des développeurs pour leur métier.

Pour les anciens de l'agile, comme pour les décideurs informatiques, la question est alors devenue : comment déployer cela au-delà des équipes de développement, pour couvrir l'ensemble de la DSI ou de l'organisation ? Quels sont les principes qui peuvent se généraliser en dehors du développement pur ? Quels sont les équivalents aux pratiques agiles pour les autres métiers de l'informatique ?

Dans cette session, Régis Medina et Antoine Contal expliqueront comment ils ont mis en oeuvre les principes du lean pour embarquer une DSI de plusieurs centaines de personnes sur la voie de l'amélioration continue. Ils montreront comment des équipes de support et de maintenance, ou encore des équipes projet "classiques", améliorent aujourd'hui leurs pratiques au quotidien pour se fabriquer leur propre démarche agile.

Salle 6

10h30

10 ans après... Ma première expérience agile

Katia Aresti

Retour d'expérience (30 mn)

Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

Scrum

Katia, développeuse avec plus de 5 ans d'expérience, découvre 10 ans après la naissance de l'Agilité ce que peut être Scrum dans la vraie vie. N'ayant eu aucune formation théorique, elle plonge dans la pratique les yeux fermés et expérimente une gestion de projet nouvelle et opposée à tout ce qu'elle a connu dans le passé.

Xavier, ancien chef de projet avec plus de 5 ans d'expérience, pense avoir les clés de l'Agilité depuis qu'il a été certifié Scrum Master il y a 2 ans. N'ayant eu aucune formation pratique, il plonge dans la théorie les poings levés et essaie de répondre aux interrogations que soulève Katia.

Retour d'expérience Agile - 45 min

Salle 1

Comment réussir un projet Agile très court ?

Jonathan Scher

Retour d'expérience (30 mn)

Ri (Quelle technique ?)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

agile projet court retour d'expérience

Nous développons une webapp, sur moins de deux mois, dans une grosse entreprise corporate.

Nous sommes une équipe de 4 prestataires de la même société, travaillant à plein temps dans les locaux de notre client.

Je vous propose d'exposer les leçons que j'ai apprises en travaillant sur ce projet agile très court. Des formules très simples comme :

- Pourquoi ne pas démarrer ce genre de projet en décembre ?
- Une équipe stable, c'est préférable, mais pas indispensable !

- Vous n'irez pas plus vite que votre contexte !
 - Comment tirer parti de la vélocité ?
 - Le lean à notre secours : comment afficher immédiatement ce qui nous ralentit.
- Présentation en duo avec Guillaume Duquesnay

Salle 4

Rétrospectives' lab : décantation

Emilie Franchomme

Retour d'expérience (30 mn) Tous niveaux

Session expérimentale (jamais présentée)

🔗rétrospective 🔗expérience

Avez-vous l'impression qu'une routine s'est installée dans vos rétrospectives? Vous cherchez des idées pour les renouveler? A la clé de cette session : une formule de rétro "qui marche", et plusieurs suggestions d'activités "testées et approuvées".

De sprint en sprint, même s'il ressortait toujours des pistes d'amélioration intéressantes, le besoin d'apporter quelques changements au déroulement de nos rétrospectives s'est fait sentir. La lecture de « Agile Retrospectives » (E. Derby / D. Larsen, co-fondatrices avec N. Kerth du « Retrospective Facilitators Gathering » annuel), nous a donné envie d'en revoir la structure, et nous y avons également trouvé une mine d'idées d'activités pour chaque phase. Nous partagerons avec les participants notre expérience « Retrospective's lab » menée sur quelques sprints et avec plusieurs équipes de développement de VIDAL : les changements apportés en utilisant la structure proposée par E. Derby/D. Larsen et un retour d'expérience sur les activités utilisées.

Salle 5

11h00

Pause

11h30

Les bases des méthodes Agiles et Lean

Pascal Van cauwenberghe

Présentation (60 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

🔗agile 🔗lean 🔗flow

Limité à 50 personnes

Les fans des différentes méthodes Agiles ou Lean vous diront qu'il faut suivre leur recette. Ceux qui ont fait des projets agiles peuvent raconter plein d'anecdotes de projets réussis. D'autres ont vécu des cauchemars sur des projets Agiles. Qui croire ? Comment décider si les méthodes Agiles vont vous aider ? Et comment choisir ou définir la bonne méthode ?

Les pratiques et méthodes Agiles sont basées sur des principes de l'économie, de l'ingénierie, de la psychologie ou de l'industrie.

Quand vous comprenez ces bases et les circonstances dans lesquelles elles sont applicables, vous serez en mesure de faire des choix fondés.

Salle 1

Le parcours de billes : un serious game autour de l'ATDD Cédric Chevalérias

Atelier (90 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

🔗ludique 🔗jeu de rôles 🔗communication

Limité à 20 personnes

L'objectif de cette session est de remettre la collaboration au centre de toute initiative de spécifications pilotée par les tests (). De nombreuses organisations valorisent la rédaction massive de spécifications textuelles qu'elles pensent univoques.

Ce serious game met en lumière la difficulté à transmettre un message univoque dans un processus de communication séquentiel. Le support utilisé, un parcours de billes, marque les esprits de manière pédagogique et ludique.

Cette session propose un format interactif et original permettant de mettre en lumière les difficultés de communication et leurs impacts dans la gestion de projets technique et marketing.

NB: L'atelier ne durera pas plus d'une heure (3/4 d'heure si nécessaire pour partager avec une autre session) Salle 2

Le YoGa du Gout

Anne Daguin

Atelier (90 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

🔗surprise 🔗expérience 🔗disruptive training

Limité à 12 personnes

Le YoGa du Goût, présenté avec Luc Bizeul

Apprendre par l'expérience des sens laissez-vous entrainer dans la plus inhabituelle des formations.

Vous travaillerez vos zygomatiques et vos maxillaires et n'oublierez jamais les concepts que vous avez ingérés sur le moment. Joindre l'utile à l'agréable, se faire plaisir tout en donnant du sens éveiller ses sens pour mieux mettre en application ce que vous apprenez. C'est l'expérience que nous vous proposons de vivre :

Comment réaliser, à partir de ce dont vous disposez, le meilleur produit pour votre client.

Une bonne occasion de gagner de la bouteille et de ne pas oublier ce que vous avez expérimenté.

Nous vous invitons à découvrir ce qu'est une démarche de développement de produit agile construire avec vos clients un produit en avançant pas à pas en étant sûr d'aller dans la bonne direction.

Salle 4

Questions en cercles, à la Peter Block

Dominic Williams

Atelier (90 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

🍊 auto-organisation 🍊 stewardship 🍊 communauté

Après une courte introduction sur Peter Block et ses livres, je présenterai les objectifs de la technique "questions en cercles" (tisser des liens horizontaux au sein d'une organisation, trouver du sens, de l'engagement et de l'auto-organisation), qui consiste à s'asseoir en petits cercles de 3 personnes et répondre à une question difficile, profonde et importante.

Les participants feront alors une première séance de questions en cercles, sur une question que je proposerai.

Après un debrief, les participants proposeront des questions correspondant aux critères de Peter Block, avant de faire une deuxième séance, sur une question choisies parmi celles proposées par les participants.

L'atelier se conclura sur une rétrospective de ce que les participants auront vécu et retenu de la session et de la technique "questions en cercle".

Salle 6

12h30

L'Agiliste et l'iPhoniste, une histoire de couple

Guillaume Duquesnay

Retour d'expérience (30 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

🍊 Agile 🍊 iPhone 🍊 Projet court 🍊 Scrum

Il l'avait remarqué, elle était séduisante, cette techno. Enfin il avait trouvé quelqu'un à l'esprit aussi libre que lui, préférant la spontanéité au cérémonial, la passion plutôt que les fausses promesses.

Elle le trouvait rassurant, ce processus, bien charpenté, mature mais ouvert, toujours tourné vers les autres et à l'écoute. Elle avait besoin de respectabilité, c'était un bon parti, pas du genre à la cloîtrer.

Et puis ...

l'émoi des premiers rendez-vous, la passion des premières fois, puis

la routine, le doute, les désillusions,

la vaisselle cassée, les infidélités,

les cris, les pleurs, les réconciliations.

Si vous voulez connaître la fin de l'histoire et découvrir si la techno iPhone et le processus agile sont vraiment fait pour être ensemble, votez pour cette session, et rendez-vous à Agile France

Salle 1

13h00

Déjeuner

14h30

Software Craftsmanship: en pratique

Jean-laurent De morlhon

Présentation (60 mn)

Shu (Répéter une technique)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

🍊 software craftsmanship 🍊 SOLID 🍊 tests 🍊 XP

Comment le courant Software Craftsmanship, qui exalte les talents de programmation des développeurs, est-il compatible avec l'approche industrielle pratiquée par bon nombre d'acteurs de l'industrie du logiciel aujourd'hui ?

Les approches agiles d'XP à Scrum n'ont-elles pas déjà adressé cette opposition, avec succès ?

En quoi ces métaphores d'apprentis, mentors et d'artisanats datant de plusieurs siècles sont elles compatibles avec la pratique journalière de production de logiciel au 21ème siècle ?

Dans cette session nous présenteront l'historique, et les bases du courant "Software Craftsmanship".

Nous aborderons ensuite plusieurs retours opérationnels de la mise en pratique de quelques techniques proposés par le mouvement, parmi lesquelles SOLID, conception objet, technique de testing, clean code.

Durée Fléxible : 45 min - 60 min Uniquement disponible le 27 mai.

Salle 1

Quand mon produit est un système d'information Christophe Addinquiry

Présentation (60 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

Scrum SI REX

Scrum évoque implicitement, dans les différentes descriptions qui en sont faites, la réalisation de systèmes fermés, qu'ils soient logiciels ou applications Web. Lorsqu'il s'agit d'informatique interne, il s'agit le plus souvent, non plus de réaliser une application isolée, mais de faire grandir un système d'information constitué de plusieurs composants applicatifs collaborant ensemble. Dans ce contexte, la dimension projet est généralement dissociée de la dimension produit (le système d'information). Comment gérer une telle dichotomie avec Scrum ? Les différents projets d'informatique interne s'adossant et faisant croître un même système d'information, comment gérer les interactions et les synergies entre ces projets ? Est-il nécessaire de penser et faire des plans sur l'évolution de l'architecture du SI indépendamment du cadre imposé par chaque projet ? Si oui, est-il possible de faire cela tout en restant dans Scrum ? C'est à ces différentes questions et bien d'autres encore que nous tenterons de répondre durant cette session.

Salle 2

Résoudre les conflits avec l'outil "Conflict" Pascal Van cauwenberghe

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

systems thinking conflits solutions

Limité à 50 personnes

Nous faisons souvent face à des conflits qui semblent insurmontables: quelqu'un veut blanc, un autre noir; on doit faire deux choses mais on n'a que le temps (ou autres ressources) pour en faire un. Comment choisir?

Et si on ne devait pas choisir? Est-ce qu'on peut trouver des solutions qui satisfont des besoins incompatibles? Dans mon expérience, oui. Il faut "seulement" y croire.

Dans cette présentation interactive vous verrez l'application de l'outil systems thinking "Conflict Resolution Diagram" en oeuvre sur des cas où le problème semblait impossible à résoudre à première vue.

Cela vous donnera peut-être espoir de pouvoir trouver des solutions pour vos conflits.

Salle 3

Transition agile - culture du changement ou changement de culture ?

Thomas Lissajoux

Présentation (60 mn)

Ri (Quelle technique ?)

Session expérimentale (jamais présentée)

coaching stratégie de transition gestion du changement culture organisationnelle

Vous êtes-vous déjà demandés, alors que vous faites de votre mieux, qu'est-ce que vos pratiques agiles n'ont pas jusqu'au bout, que les résistances et frictions paraissent inévitables et au final que le résultat de votre équipe soit bancal et au final ?

En effet, cela fait quelques années que les entreprises dépassent le stade des premiers pilotes agiles pour diffuser les bénéfices de l'agile au niveau de la dsi voire de l'organisation, que ce soit selon un mode viral, par extension ou initiative globale. Ces initiatives, qu'elles soient conduites de manière agile ou non, se focalisent sur le processus et les pratiques : Scrum, TDD, TDR, design/planning émergent, User Stories, Kanban...

Après tout, ce n'est peut-être pas lié qu'à votre process et vos pratiques ? Est-ce suffisant lorsque l'on élargit les choses à toute une organisation ?

Nous proposons ici une perspective différente : une transition agile représente avant tout un changement de culture organisationnelle et travailler sur ces changements - à la fois au niveau organisationnel et individuel - est nécessaire.

Dans cette session, nous aborderons ce qu'est un changement de culture et introduirons des modèles utiles pour conduire ces transformations. Le cœur de cette session sera participatif, puisque nous utiliserons le modèle de coaching orienté-solution pour explorer l'expérience des participants à propos des changements culturels spécifiques aux transitions agiles.

A l'issue de cette session, les participants envisageront les initiatives agiles sous l'angle du changement culturel qu'elles représentent, en ayant abordé un cadre de coaching et en bénéficiant de l'expérience des uns et des autres.

Salle 4

Lean et Agile : piloter l'amélioration continue sur un projet Legacy

Pascal Prاتمarty

Présentation (60 mn)

Ri (Quelle technique ?)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

Amélioration Lean Culture DevOps

Ma dernière expérience m'a aidé à reconnaître qu'une approche inspirée du Lean, loin d'être l'horrible instrument liberticide redouté par une partie de la communauté Agile, peut au contraire constituer un fabuleux cadre pour l'enrichissement personnel de tous les acteurs d'un projet.

Je n'apporte aucunement une expertise Lean par cette présentation, mais plutôt la perception d'un agiliste expérimentant cette approche, avec toutes les imperfections que cela implique dans sa démarche encore débutante.

Cette session se déroule en 2 parties :

- elle condense d'abord sur 40 minutes quelques apprentissages majeurs sur les victoires et revers vécus dans la démarche d'amélioration d'une équipe XP/Scrum, en vue de redresser un projet Legacy agé de 8 ans, de plus de 450kloc, et faisant intervenir des profils de cultures très différentes. Les clés définitives du succès ne sont pas encore bien claires, mais des pistes sont à l'épreuve et démontrent des résultats encourageants.
- les 20 dernières minutes regrouperont une séance Q&A et un moment privilégié d'échange sur des vues et expériences similaires ou différentes des participants.

Salle 5

Chef, la recette pour automatiser mon infrastructure

Stéphane Hanser

Présentation (60 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session expérimentale (jamais présentée)

🔗 déploiement automatisé 🔗 chef 🔗 devops 🔗 cloud

Réfléchissez à votre infrastructure...

- Vous configurez vos serveurs à la main ?
- Votre temps de livraison d'une machine est trop long ?
- La configuration d'un poste de travail vous prend des heures ?

Le temps passé à ces tâches crée rarement de la valeur ajoutée à votre métier alors pourquoi ne pas l'automatiser au même titre que le déploiement de vos produits ?

Cette session propose une introduction à chef : un outil d'automatisation de son infrastructure qui permet de la gérer avec du code et ainsi de se concentrer sur le développement. Parce qu'après tout, "it's all about software"... Salle 6

15h30

Pause

16h00

Agile et Application Lifecycle Management par l'exemple

Clément Bouillier

Présentation (60 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session nouvelle mais rodée

🔗 Agile 🔗 ALM 🔗 TFS 🔗 outillage 🔗 processus

Un des 4 piliers du manifeste Agile est "les individus et leurs interactions PLUS QUE les processus et les outils" tout en gardant à l'esprit que nous "reconnaissons la valeur des seconds mais privilégions les premiers". En s'inscrivant pleinement dans cette démarche, nous vous proposons de découvrir, au travers d'un exemple réel, ce que nous pouvons retenir des processus et des outils dans le cadre d'une démarche Agile, afin que ceux-ci soient bien au service de l'humain et non pas l'inverse.

Aujourd'hui des solutions spécifiques aux différentes activités existent : gestion de projets, gestion des exigences, développement, intégration, tests, déploiement, gestion des demandes de changement...comment partager et diffuser l'information entre ces différentes solutions ? En s'inscrivant dans une démarche ALM, nous vous proposons un retour d'expérience de plusieurs années sur la mise en place d'une solution intégrée, utilisée par une équipe Agile dédiée et donc centrée sur la valeur apportée par le produit créé tout au long de son cycle de vie.

En trame de fond, nous abordons quelques sujets brûlants comme Agile "vs" CMMI, Application "vs" Projets, Outils & Processus "vs" Humain...à découvrir ! Tout comme l'outil sous-jacent : Microsoft Team Foundation Server, dépassez vos préjugés ! :) Salle 1

Atelier Kanban

Laurent Morisseau

Atelier long (180 mn)

Shu (Répéter une technique)

Session jouée ailleurs mais 1ère fois à Agile France

🔗 Kanban

Limité à 24 personnes

Kanban

Kanban est une approche de développement logiciel issue du Lean & Agile se différenciant des méthodes itératives et incrémentales, telles que Scrum, par son processus en flux tiré, ses cadences découplées et sa priorisation à la demande, mettant en application concrètement le Juste à Temps et la limite sur le travail en cours.

Les enjeux du Kanban dépassent le cadre du projet pour aller plus naturellement vers la gestion de portefeuille et impliquer l'organisation.

Le Kanban, en tant que moteur d'amélioration continue, permet de démarrer un projet dans votre contexte organisationnel actuel pour aller progressivement vers une organisation Lean.

L'atelier

L'atelier sera animé par Laurent Morisseau, Xavier Torpe et Guillaume Lours.

Au travers cet atelier de deux heures, vous expérimenterez:

- Un processus en flux tiré
- Les classes de services
- Les courbes de valeurs cumulées et graphiques de contrôle
- Les temps de cycle

Une introduction de 45' sur le Kanban permettra de mieux appréhender la mécanique mise en oeuvre lors de l'atelier.

Un temps d'échanges de 15' autour du Kanban sera réservé à la fin de la session.

Salle 2

Visitez une obeya!

Sandrine Olivencia

Atelier (90 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

Obeya Lean IT project management

Limité à 30 personnes

Vous ferez la visite d'une obeya, en comprendrez les objectifs et le fonctionnement, tout en alternant demo et exercices pratiques.

L'obeya est l'outil de management de Toyota utilisé pour animer les projets de Recherche et Développement, et qui est parfaitement adaptée à la gestion des projets informatiques de tous genres et de toutes tailles.

La réalisation de projets informatiques conduit généralement aux constats suivants :

- Le client n'est pas livré à l'heure
- Ce qui est livré n'est pas toujours de bonne qualité
- On ne livre pas exactement ce que le client attend
- Les délais sont trop longs
- Les coûts sont trop importants

Ceci pour les raisons suivantes :

- Ecoute trop formelle du client
- Vision morcelée du projet, et absence de synchronisation entre les équipes
- Les plannings ne correspondent pas à la réalité et sont réalisés sans vision terrain
- Les problèmes sont découverts tardivement
- Turnover => perte d'expertise
- Distance de l'utilisateur

En mettant en oeuvre le management visuel, l'une des bases fondamentales du lean, l'obeya offre l'espace nécessaire à l'équipe projet pour comprendre, voir et agir ensemble, afin de livrer ce que le client attend, à l'heure et dans le budget imparti.

Salle 3

Lorsque SCRUM ne marche pas !

Alexandre Boutin

Présentation (60 mn)

Ri (Quelle technique ?)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

Scrum Echechs Innovation Game

Limité à 50 personnes

REX animé par le public avec "Buy a Feature" (Innovation Game(r))

La littérature regorge d'exemples de projets réalisés avec succès grâce à la méthode Scrum.

Il est vrai qu'une application disciplinée de Scrum associé à un état d'esprit agile, basé sur les valeurs et principes plus que les pratiques, permet de réussir les projets, mais est-ce toujours vraiment le cas ?

Cette session n'est surtout pas une diatribe anti Scrum, ni une analyse de la fausse agilité appelée ScrumButt (ou « Nous sommes agile mais ... ») mais traitera bien des cas pour lesquels Scrum n'a pas marché afin d'identifier les raisons de ces échecs.

Comme dans un vrai projet Scrum, les participants seront sollicités en temps réel pour construire un Product Backlog et sélectionner les exemples d'échecs qu'ils souhaitent voir aborder par l'orateur.

Salle 4

Spécifications exécutable avec Expect

Guillaume Leborgne

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session nouvelle mais rodée

spécifications exécutable test craftsmanship

Cette session aura pour but de présenter le concept de spécifications exécutable, quelques outils du marché, et plus particulièrement "Expect" (<http://expect.codeplex.com>).

Expect est un outil de spécification exécutable pour .Net qui met l'accent sur l'intégration et la facilité de mise en oeuvre de l'outil pour les développeurs. Cette approche permet de limiter énormément les défauts de ce type d'outil

(versionning, maintenance, ...), et d'utiliser aussi cet outil pour des approches type BDD.

Salle 5

Remaniement d'architecture

Bruno Thomas

Présentation (60 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session expérimentale (jamais présentée)

software craftsmanship architecture refactoring tests

Le remaniement de code (refactoring) permet de changer la structure d'une application de manière incrémentale et de faire émerger un design adapté au contexte, tout en assurant la continuité de son fonctionnement grâce aux tests automatiques. C'est une condition nécessaire pour continuer de livrer des évolutions avec un rythme stable et un nombre de fonctionnalités croissant. C'est en quelque sorte le Kaizen du code.

Par ailleurs, le travail du développeur porte de plus en plus à faire évoluer des applications déjà existantes avec une base de code importante. Nous devons faire vivre du logiciel "âgé".

Pour franchir un palier important en terme d'objectif de charge, évolutions fonctionnelles, ou d'environnement, il est parfois nécessaire d'opérer des refontes de la structure même de l'application en conservant ses fonctionnalités. Il faut alors envisager des changements radicaux, c'est le Kaikaku.

Nous avons par exemple inversé le fonctionnement d'une application de gestion dynamique d'appels téléphoniques pour passer d'une structure centrée sur le noyau vers du client-serveur en voice XML en 1 mois avec 100 000 lignes de code Java. Nous avons aussi changé toute la couche de statistique d'une application de 160000 lignes Java en mettant en place un bus de données AMQP à la place d'une solution maison.

Nous verrons ensemble grâce à 3 expériences sur des projets existants :

- comment nous avons identifié les cas où l'approche incrémentale ne suffirait pas
- le contexte nécessaire à la mise en oeuvre de cette rupture
- par quels moyens nous y sommes parvenus
- une rupture pour quels résultats ? Qu'avons nous appris de ces changements ?
- des pistes de patterns et anti-patterns (extraction, fusion, fusion-extraction de modules...)

Ceci en conservant une approche empirique, basée sur les tests, et un travail collaboratif.

Cette présentation de Bruno Thomas et Jean-Philippe Caruana vous donnera des clés pour franchir plus en douceur la prochaine étape importante dans la vie de votre logiciel. Salle 6

17h00

La revue de code : c'est facile !

Lucian Precup

Présentation (60 mn)

Tous niveaux

Session nouvelle mais rodée

🔗 revue de code 🔗 XP 🔗 pair programming

Cette présentation est la suite de la session "La revue de code : c'est agile, c'est lean, c'est indispensable !" présentée à Agile France et Agile Tour en 2010.

Après avoir répondu aux idées reçues sur la revue de code et avoir montré combien une revue de code systématique soutient une démarche agile et lean, cette présentation se focalise sur la mise en place de la revue de code comme étape incontournable du processus de développement.

Nous évoquerons les bonnes pratiques, les difficultés à la mise en place, les pièges à éviter et aussi les outils qui facilitent la revue de code. Une grande partie de la présentation sera dédiée à plusieurs démonstrations, exemples et retours d'expérience. Salle 1

Agilité et modèles de changement

Gandin Mathieu

Présentation (60 mn)

Ha (Expérimenter une technique)

Session nouvelle mais rodée

🔗 Agile 🔗 coaching 🔗 changement

Limité à 20 personnes

Lorsqu'une équipe de développement informatique souhaite apprendre ou améliorer ses pratiques agiles, elle démarre un changement qui va l'impacter en profondeur.

Le but de cette session est de partager certains modèles du changement que j'utilise avec les équipes que j'accompagne dans le cadre de coaching Agile.

Parmi les modèles abordés : Le cadrage de coaching, la courbe du changement, résolution de problème par une approche systémique, Résolution de conflits avec les postures de congruence et d'incongruences de Virginia Satir, les Core Protocols. Cette session sera agrémentée de retours d'expérience Salle 4

Quarante ans de crise, dix ans d'agilité, et maintenant?

Laurent Bossavit

Atelier (90 mn)

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ère fois à Agile France

🔗 histoire 🔗 évolution 🔗 pratiques

Limité à 50 personnes

Notre industrie du logiciel baigne, quasiment depuis sa naissance, dans un discours de crise; cette "crise du logiciel" a été le prétexte à fonder une discipline désormais connue sous le nom de Génie Logiciel. Bien que cette discipline constitue le socle pédagogique de la profession, tout laisse penser que les symptômes de cette crise, loin d'être bientôt résolus, ne peuvent que s'exacerber au fil du temps.

Apparues il y a dix ans, les approches Agiles sont-elles susceptibles d'avoir un plus grand impact? En tout cas, pour nombre d'entre nous, elles ont permis d'aborder notre métier avec plus de confiance. Encore faut-il comprendre les vraies raisons de ces réussites, savoir distinguer la caricature de l'Agilité et l'article véritable.

Quelles nouvelles pratiques agiles sont à surveiller? Faut-il investir pour obtenir une certification? Quelles compétences acquérir en priorité? Faut-il faire appel à un consultant externe pour adopter les pratiques agiles? Peut-on faire confiance aux grandes SSII sur ce sujet? Cet exposé accessible aux débutants comme aux agilistes confirmés, laissant une large part aux questions et réponses, offrira une occasion d'aborder les sujets de votre choix, sans aucun tabou ni faux-semblant. Salle 5

Pratiques avancées de tests

Nathaniel Richand

Présentation (60 mn)

Ri (Quelle technique ?)

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

 Test  refactor  patterns  Junit  Fest  Code  Java

Je vous propose de présenter les meilleures pratiques de tests unitaires en Java. Cette présentation, destinée principalement à des développeurs ou architectes, permettra d'identifier certains code-smell spécifiques aux tests et de mettre en œuvre des techniques de refactoring. Ce sera également l'occasion de découvrir les possibilités d'outils de tests (notamment Junit, Mockito, Fest, Spock) afin de créer des tests extrêmement lisibles et maintenables. Salle 6

17h30

La Pilule Rouge, des pistes pour la collaboration distante

Guillaume Duquesnay

Autre

Tous niveaux

Session jouée ailleurs mais 1ere fois à Agile France

 Collaboration distante  Pilule Rouge

Message de la résistance :

Nous refusons la pilule bleue.

Nous refusons de croire que le cyberspace est la réalité, qu'il ne change rien à nos interactions et nos collaborations.

Que le mail est un moyen de conversation transparent, que la vidéoconférence remplace la rencontre vivante.

Nous sommes conscients que la matrice n'est pas réelle, que nos émotions y sont déformées, que les règles d'interprétation et de communication changent. Nous voulons comprendre les différences induites par la distance, éviter les pièges de la téléprésence, et trouver la puissance que la technologie nous promettait en matière de collaboration.

Nous sommes prêts pour les désillusions.

Nous voulons la Pilule Rouge.

Si vous vous reconnaissez dans ce manifeste, rejoignez-nous. Salle 2

Merci à nos sponsors

Platinum



Gold



Web & Mail



Média

